

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER,
INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN PERAN
TEMAN SEBAYA DENGAN INTENSI PERILAKU
BULLYING DI KALANGAN REMAJA**



**Disusun sebagai satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 2 pada
Jurusan Magister Sains Psikologi**

Oleh :

**JATI MUALIMAH
S. 300 160 005**

**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER,
INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN PERAN TEMAN SEBAYA
DENGAN INTENSI PERILAKU *BULLYING* DI KALANGAN REMAJA**

NASKAH PUBLIKASI

Oleh :

JATI MUALIMAH

S. 300 160 005

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing


Dr. YUDHI SATRI RESTU, M.Si

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER,
INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN PERAN TEMAN SEBAYA
DENGAN INTENSI PERILAKU *BULLYING* DI KALANGAN REMAJA

Yang diajukan oleh :

Jati Mualimah

S 300160005

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 25 Juli 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji utama

Dr. Yudhi Satria, M.Si

Penguji kedua

Dr. Wiwien Dinar Pratisti, M.Si

Penguji Ketiga

Dr. Eny Purwandari, M.Si



Mengesahkan

Direktur Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta



Prof. Dr. Bambang Sumardjoko, M.pd

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan mempertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 25 Juli 2018

Penulis



Jati Muallimah

S.300.160.005

HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER, INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN PERAN TEMAN SEBAYA DENGAN INTENSI PERILAKU BULLYING DI KALANGAN REMAJA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya dengan intensi perilaku *bullying* pada siswa SMP Negeri 2 Sukoharjo. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Sukoharjo sebanyak 128 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dengan metode skala yaitu skala pola asuh otoriter, skala intensitas bermain *game online*, skala peran teman sebaya dan skala intensi perilaku *bullying*. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya dengan intensi perilaku *bullying* pada siswa SMP Negeri 2 Sukoharjo. Artinya pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya akan mempengaruhi tinggi rendahnya intensi perilaku *bullying* siswa. Sumbangan efektif yang diberikan oleh intensitas bermain *game online* lebih besar dibandingkan dengan pola asuh otoriter dan peran teman sebaya. Sumbangan efektif pola asuh otoriter terhadap intensi perilaku *bullying* sebesar 4%, sumbangan efektif intensitas bermain *gameonline* terhadap intensi perilaku *bullying* sebesar 14%. Sedangkan sumbangan efektif peran teman sebaya terhadap intensi perilaku *bullying* sebesar 7,5%, dan sumbangan afektif pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan intensi perilaku *bullying* sebesar 27,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Kata Kunci : pola asuh otoriter, intensitas bermain game online, peran teman sebaya, intensi perilaku bullying.

Abstrack

This study aimed to determine the relationship of authoritarian parenting, intensity of playing games online, peer group with the intention of bullying behaviors on students of SMP Negeri 2 Sukoharjo. The subjects were students in grade VIII SMP Negeri 2 Sukoharjo with a sample of 128 students. Data collection methods used method of scala, ie the scale of authoritarian parenting, scale of playing online games, scale of peer group, and scale the intention of bullying behaviors. The data obtained were then analyzed using methods of data analysis using regression. The conclusion shows there is a significant relationship between authoritarian parenting, intensity of playing online games and peer group with the intention of bullying behaviors on students of SMP Negeri 2 Sukoharjo. This means that authoritarian parenting, intensity of playing

online games and peer group will affect the level the intention of bullying behaviors of students. so that authoritarian parenting, intensity of playing online games and peer group. contribute to the tendency of students bullying behavior. Effective contribution given by the intensity of playing online games is greater than the authoritarian parenting and peer group. effective contribution to the authoritarian parenting against intention of bullying behaviors can be by 4%, while the intensity of online games against intention of bullying behaviors can be as big as 14.6%, effective contribution to the peer group agains bullying intention of bullying behaviors can be by 7,5%. And effective contribution authoritarian parenting variables, intensity of online games and peer group with the intention of bullying behaviors can be by 27,3%.Based on these results the hypothesis is acceptable.

Keywords: authoritarian parenting, intensity of playing online games, peer group, bullying behavior

1.PENDAHULUAN

Dewasa ini berbagai masalah tengah melingkupi dunia pendidikan di negara kita. Salah satu permasalahan yang cukup banyak saat ini adalah permasalahan kekerasan atau agresivitas yang terjadi di lingkungan sekolah. Maraknya aksi tawuran, kekerasan, dan perilaku *bullying* yang dilakukan oleh siswa di sekolah yang semakin hari semakin banyak muncul diberbagai media baik elektronik maupun media cetak menjadi bukti bahwa kurangnya nilai-nilai kemanusiaan di dalam diri siswa.

Sekolah seharusnya menjadi lingkungan yang aman, nyaman dan dapat mendukung siswa berkembang secara fisik, mental, emosional dan sosial (Woolfolk, 2009). Brook (2011) menjelaskan bahwa anak melakukan lebih banyak pelanggaran aturan ketika anak berada di lingkungan yang penuh aturan atau tidak ada peraturan, terlihat pada kasus seperti anak bolos sekolah, tawuran dan perilaku *bullying*. *Bullying* merupakan suatu perilaku negatif berulang yang bermaksud menyebabkan ketidaksenangan atau menyakitkan oleh orang lain, baik satu atau beberapa orang secara langsung terhadap seseorang yang tidak mampu melawannya (Olweus, 2006).

Menurut Coloroso (2007), *bullying* merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan secara berulang-ulang oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah, dilakukan dengan sengaja dan bertujuan untuk melukai korbannya secara fisik maupun emosional. Rigby (dalam Astuti, 2008), menyatakan *bullying* merupakan perilaku agresi yang dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus, terdapat kekuatan yang tidak seimbang antara pelaku dan korbannya, serta bertujuan untuk menyakiti dan menimbulkan rasa tertekan bagi korban.

Beberapa penelitian tentang *bullying* di berbagai negara telah dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan Ross (Carte & Spencer, 2006) dimana sebesar 15% pelajar di Norwegia terlibat tindakan *bullying*. Penelitian lainnya di Amerika dengan sampel sebanyak 609 pelajar, hasilnya ada kenaikan yang signifikan dalam tindakan *bullying* pada pelajar. Pelajar melakukan tindakan *bullying* secara verbal sebanyak 50%. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Santrock (2007), bahwa permasalahan kekerasan terjadi di lingkungan pendidikan telah menunjukkan angka yang sangat memprihatinkan, 16 % siswa kelas akhir mengatakan bahwa mereka pernah diancam dengan senjata di sekolah, 7 % pernah disakiti secara verbal dan diancam secara fisik oleh teman sekolahnya.

Rigby (2002) menyatakan bahwa sekolah menjadi titik awal terjadinya perilaku *bullying* dan tidak diragukan lagi bahwa intimidasi terjadi di sekolah dan menyebabkan beberapa anak menderita, minimnya pengawasan dari sekolah, ketidakpedulian teman-teman dan kurangnya perhatian orang tua menjadi dugaan alasan meluasnya kecenderungan perilaku *bullying*.

Perilaku *bullying* merupakan salah satu bentuk perilaku agresi yang memiliki dampak yang menyebabkan efek sangat serius baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam jangka pendek perilaku *bullying* dapat menimbulkan perasaan tidak aman, takut pergi ke sekolah, merasa terisolasi, perasaan harga diri yang rendah, depresi atau stress yang dapat berakhir dengan bunuh diri, sedangkan dalam jangka panjang, dapat menderita masalah gangguan emosional dan perilaku, Prasetyo (2011).

Menurut Olweus (1993) faktor-faktor yang dapat menyebabkan perilaku *bullying* adalah faktor keluarga, pengaruh teman sebaya, pengaruh media, dan karakter anak tersebut. Keluarga khususnya orangtua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Salah satu penyebab terbentuknya perilaku *bullying* adalah faktor keluarga, seperti hubungan komunikasi antar anggota keluarga. Sejalan dengan penelitian Santrock (2002) mengungkapkan bahwa ada kaitan yang erat didalam mendefinisikan faktor yang berperan dalam kenakalan remaja. Dalam hal kenakalan remaja, faktor yang paling berpengaruh penting adalah keluarga. Karena keluarga mempunyai dampak yang besar dalam pembentukan perilaku *bullying* pada anak, jadi keluarga mempunyai kontribusi sangat besar dalam terbentuknya kenakalan remaja termasuk perilaku *bullying*. Seorang anak yang rendah keterbukaan diri kepada orang tua, karena pola pengasuhan otoriter cenderung lebih rentan kena dampak kenakalan dan terjadi penyimpangan (Richard & Glenn, 1997; Frijns, Catrin, Vermulst, & Rutger, 2005; dan Pathak, 2012). *Bullying* ini dapat terbentuk karena adanya *modeling* dari pola asuh otoriter pada waktu kecil, dampak dari media cetak maupun elektronik yang kerap kali menayangkan perilaku *bullying* yang akhirnya dicontoh oleh remaja.

Selain pola asuh otoriter faktor lain yang dapat memicu perilaku *bullying* adalah bermain *game online*. Sekarang ini banyak kita temui siswa yang masih mengenyam pendidikan sekolah banyak waktunya dihabiskan dengan bermain *game online*. Hal ini tentu saja mengkhawatirkan karena hal tersebut dapat berdampak kepada kesehatan, berakibat merosotnya prestasi belajar, kurangnya kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan lebih berbahaya lagi jika pengaruh dari *game online* dapat mengakibatkan meningkatnya perilaku agresif dan *bullying*. Hal ini dapat terjadi karena maraknya permainan pada *game online* yang menampilkan adegan-adegan agresif atau *bullying*.

Penelitian yang dilakukan Lynch (2004), pada anak usia remaja, bahwa ada korelasi antara seringnya bermain *game online* pada remaja dengan lamanya bermain terhadap tindakan *bullying*. Semakin lama dan sering remaja tersebut

bermain *game online* maka perilaku *bullying* meningkat. Hal tersebut didukung pula dalam studi meta analisis oleh Anderson dan Brushman (2001), kepada 4262 orang remaja di bawah usia 18 tahun, bahwa *game online* memunculkan peningkatan fisiologis, rasa permusuhan, peningkatan kemarahan dan rasa permusuhan.

Kajian pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson (2003), menyimpulkan bahwa kekerasan/*bullying* pada *game online* dapat mempunyai dampak yang lebih besar menimbulkan sikap agresif terhadap remaja, karena *game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif, *game online* memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game*.

Hal lain yang juga memicu dan menjadi penyebab perilaku *bullying* terjadi di sekolah, adalah faktor teman sebaya. Kelompok teman sebaya ini memberikan pengaruh terhadap timbulnya perilaku *bullying* di sekolah. Kelompok teman sebaya yang mempunyai masalah di sekolah akan memberikan dampak yang negatif bagi siswa di sekolah seperti *bullying*, membolos, kekerasan, kurangnya sikap menghormati terhadap teman dan guru (Benitez dan Justicia, 2006).

Remaja memiliki resiko yang cukup besar untuk melakukan tindakan agresif dan perilaku *bullying*. Kecenderungan perilaku *bullying* pada remaja terjadi karena adanya serangkaian hal yang melatarbelakangi dan diperoleh remaja saat berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu hal yang mempengaruhi agresivitas dan perilaku *bullying* remaja adalah kelompok teman sebaya. Mappiare (1982) mengungkapkan bahwa kelompok teman sebaya adalah lingkungan sosial pertama bagi remaja, di mana seorang remaja akan belajar untuk hidup bersama dengan orang lain yang bukan anggota keluarganya. Hasil dari penelitian Kandel (Adam & Gullota, 1983) Syamsu Yusuf L. N (2006) mengungkapkan bahwa bentuk karakteristik persahabatan remaja adalah dipengaruhi oleh adanya: kesamaan usia, kesamaan jenis kelamin, dan kesamaan ras. Teman sebaya yang baik dapat membentuk kepribadian yang baik pada remaja, menjadikan remaja tersebut dapat berpikir matang dan juga mandiri, akan

tetapi apabila teman sebaya berpengaruh kurang baik maka remaja akan berdampak negatif yaitu remaja menjadi tidak dapat mandiri, dan memiliki emosi yang tidak matang sehingga dapat berperilaku negatif seperti *bullying*.

Dari penjelasan yang dipaparkan peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya dengan intensi perilaku *bullying* di SMP Negeri 2 Sukoharjo. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Pola Asuh Otoriter, Intensitas Bermain *Game Online* dan Peran Teman Sebaya dengan Intensi Perilaku *Bullying* dikalangan remaja.

Berdasarkan uraian di atas dan pola asuh orang tua merupakan hal yang sangat penting, kemudian adanya *game online* yang merupakan dampak kemajuan teknologi serta peran teman sebaya yang memiliki hubungan dengan perilaku *bullying*, dengan demikian penulis membuat rumusan masalah yaitu: apakah ada hubungan pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya dengan intensi perilaku *bullying* pada remaja.

Tujuan Penelitian dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter orang tua, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya dengan intensi perilaku *bullying* di kalangan remaja di sekolah.

Manfaat Penelitian adalah:

Penelitian ini dapat membantu dan memberikan sumbangan ilmiah untuk perkembangan dan khasanah ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi sosial, psikologi klinis dan perkembangan psikologi.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sukoharjo, subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sukoharjo yang berjumlah 128 siswa yang terdiri 4 kelas. Teknik dalam pengambilan sampel penelitian dengan menggunakan *purposive sampling*. Metode analisis data untuk dengan menggunakan teknik analisis regresi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasildari penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut ini:

3.1.1. *Correlation*

Tabel 1

Correlation

	intensi perilaku <i>bullying</i>	Pola asuh otoriter	Intensitas bermain <i>game online</i>	Peran teman sebaya
Pearson Correlation:				
Intensi perilaku <i>bullying</i>	1.000	.248	.423	.320
Pola asuh otoriter	.248	1.000	.151	.075
Intensitas bermain <i>game online</i>	.423	.151	1.000	.168
Peran teman sebaya	.320	.075	.168	1.000
Sig. (1-tailed)				
Intensi perilaku <i>bullying</i>		.002	.000	.000
Pola asuh otoriter	.002		.045	.199
Intensitas bermain <i>game online</i>	.000	.045		.029
Peran teman sebaya	.000	.199	.029	
N				
Intensi perilaku <i>bullying</i>	128	128	128	128
Pola asuh otoriter	128	128	128	128
Intensitas bermain <i>game online</i>	128	128	128	128
Peran teman sebaya	128	128	128	128

3.1.2. Coefficient

Tabel 2

Coefficients

Model	Unstandarized	Standardized			Correlati
-------	---------------	--------------	--	--	-----------

	ed Coeffi cient		coeffici ent	T	Sig	ons		
	B	Std.Error	Beta			Zero order	Parti al	Part
Constant	-1.937	8.837		-.219	.827			
Pola asuh otoriter	.218	.096	.176	2.268	.025	.248	.200	.174
Intensitas bermain <i>game online</i>	.407	.090	.355	4.521	.000	.423	.376	.346
Peran teman sebaya	.333	.105	.247	3.176	.002	.320	.274	.243

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pola asuh otoriter dengan intensi perilaku *bullying*. Artinya semakin tinggi pola asuh otoriter maka semakin tinggi intensi perilaku *bullying*, begitu pula sebaliknya semakin rendah pola asuh otoriter maka akan semakin rendah pula intensi perilaku *bullying*. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa besarnya koefisien korelasi antara kedua variabel adalah $r = 0,248$; dengan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,01$). Dari hasil ini menunjukkan bahwa seorang anak yang diberi pengasuhan oleh orang tua dengan ketat dan kaku, lebih menekankan pada hukuman dan sanksi, orang tua lebih menguasai atau lebih berperan dalam kehidupan anak, dalam memberikan pendidikan kepada anak bersifat kaku dan mutlak, anak akan mendapatkan hukuman dengan tegas bila melanggar aturan-aturan atau disiplin yang telah ditetapkan orang tua. Pola pengasuhan orang tua yang sifatnya otoriter ini bisa menyebabkan anak mengarah pada perilaku *bullying*, ini dibuktikan dengan beberapa penelitian, seperti penelitian yang dilakukan Bowers dkk (Krahe, 2005) yang secara umum mengungkapkan bahwa ada tiga faktor yang bisa mempengaruhi siswa dalam berperilaku antisosial yang dapat menyebabkan berperilaku *bullying* yaitu orang tua menerapkan pola asuh yang agresif kepada anaknya, hubungan orang tua dengan siswa yang renggang, perilaku agresif yang dilakukan siswa dan toleransi orang tua. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Ormel, dkk (2005) mengatakan bahwa pelaku *bullying* muncul berasal dari lingkungan rumah yang orang tuanya menerapkan disiplin fisik, penolakan,

orang tua yang cenderung agresif kepada anak atau setiap mengajari anak dengan memukul dan juga memarahi akan menghasilkan anak menjadi kurang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan menjadi anak yang berperilaku agresif pula. Karakteristik pola asuh orang tua tersebutlah yang merupakan bagian terbesar yang mempengaruhi munculnya perilaku *bullying* pada anak dan remaja. Seiring dengan penelitian di atas, Olweus (Santrock, 2011) mengungkapkan bahwa pelaku dan juga korban *bullying* berperilaku tersebut karena melihat perlakuan orang tuanya. Hal yang dilihatnya ini mereka terapkan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Dikatakan disini bahwa pelaku *bullying* adalah anak yang mempunyai orang tua yang otoriter terhadap perilaku anak.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku *bullying* dengan demikian intensitas bermain *game online* memiliki hubungan (berkorelasi) positif dengan *bullying*. Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula perilaku *bullying*. Sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pula perilaku *bullying*. Dengan demikian hipotesis ke dua dalam penelitian ini terbukti. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa besarnya koefisien korelasi antara kedua variabel adalah $r = 0,423$; dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Berarti bahwa siswa yang sering melakukan aktifitas bermain *game online*, waktu yang digunakan dalam bermain *game online*, perhatian atau konsentrasi terhadap bermain *game online*, dan reaksi emosi dari permainan *game online* yang meliputi rasa suka, kegembiraan atau rasa marah dan kesal pada saat sedang bermain *game online* sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut adalah tergolong sedang, hal ini merupakan suatu hal yang mengkhawatirkan karena hal tersebut dapat berdampak kepada kesehatan, berakibat merosotnya prestasi belajar, kurangnya kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan lebih berbahaya lagi pengaruh dari *game online* dapat mengakibatkan meningkatnya perilaku agresif dan *bullying* pada siswa.

Hal ini dapat terjadi karena maraknya permainan-permainan pada *game online* yang menampilkan adegan-adegan agresif atau *bullying*. Penelitian yang dilakukan Lynch (2004), pada anak usia remaja, bahwa ada korelasi antara seringnya bermain *game online* pada remaja dengan lamanya bermain terhadap tindakan *bullying*. Semakin lama dan sering remaja tersebut bermain *game online* maka perilaku *bullying* meningkat. Hal tersebut didukung pula dalam studi meta analisis oleh Anderson dan Brushman (2001), kepada 4262 orang remaja di bawah usia 18 tahun, bahwa *game online* memunculkan peningkatan fisiologis, rasa permusuhan, peningkatan kemarahan dan rasa permusuhan. Hasil penelitian diperoleh sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa perilaku *bullying* pada remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya pengaruh media seperti internet, hal tersebut sejalan dengan kajian pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson menunjukkan adanya kekerasan pada *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat dari agresi terhadap remaja dibandingkan dengan pengaruh media lainnya (Yahudi & Anderson, 2003), karena: a. *Game online* merupakan suatu permainan yang menarik dan interaktif, b. *Game online* mempunyai permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan, c. Remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game*.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa peran teman sebaya dengan perilaku *bullying* mempunyai hubungan yang kuat dengan arah hubungan tersebut adalah positif, dengan demikian hipotesis ketiga diterima. Hal tersebut berarti bahwa ada hubungan peran teman sebaya dengan perilaku *bullying* pada anak usia sekolah kelas VIII di SMP N 2 Sukoharjo. Memang masa remaja mempunyai resiko yang cukup tinggi untuk melakukan tindakan agresif dan perilaku *bullying*. Kecenderungan perilaku *bullying* pada remaja terjadi melalui serangkaian hal yang melatarbelakangi dan diperoleh remaja saat berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu hal yang mempengaruhi agresivitas dan perilaku *bullying* remaja adalah kelompok teman sebaya.

Mappiare (1982), mengatakan bahwa kelompok teman sebaya adalah merupakan lingkungan sosial pertama di mana seorang anak belajar untuk hidup bersama orang lain yang bukan anggota keluarganya. Di dalam lingkungan teman sebaya dapat ditemukan berbagai elemen yang membentuk kepribadian seseorang, karena teman sebaya di masa sekarang menjadi sosok yang ditiru oleh remaja, dan remaja merasa puas apabila ia masuk dalam kelompok teman sebaya yang ia inginkan. Berdasarkan hasil penelitian Kandel (Adam & Gullota, 1983) Syamsu Yusuf L. N, (2006) menunjukkan bahwa karakteristik persahabatan remaja adalah dipengaruhi oleh kesamaan: usia, jenis kelamin, dan ras. Sedangkan di sekolah dipengaruhi oleh kesamaan dalam faktor – faktor: harapan/aspirasi pendidikan, nilai (prestasi belajar), absensi dan pengerjaan tugas – tugas atau pekerjaan rumah. Pengaruh negatif yang diberikan teman sebaya dapat berdampak pada perilaku *bullying* pada remaja, remaja menjadi cenderung melakukan kekerasan kepada orang lain karena dipengaruhi oleh teman sebayanya yang juga melakukan hal yang sama, hal itu dilakukan remaja agar remaja bisa dihargai dan diterima sebagai sahabat oleh teman sebayanya. Hal ini terungkap dari hasil penelitian Glueck & Glueck (M. Arifin, 1978, Syamsu Yusuf L. N, 2006) menemukan bahwa 98,4% dari anak - anak nakal adalah akibat pengaruh anak nakal lainnya, dan hanya 74% saja dari anak tidak nakal berkawan dengan anak yang nakal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa antar pola asuh otoriter, intensitas *game online* dan peran teman sebaya dengan intensitas perilaku *bullying* memiliki hubungan yang signifikan dengan demikian hipotesis diterima. Nilai koefisien korelasi $R = 0,522$, $F_{\text{regresi}} = 15,501$; $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Artinya variabel pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online*, dan peran teman sebaya dapat digunakan sebagai prediktor untuk memprediksikan perilaku *bullying*.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Olweus (1993) mengungkapkan bahwa faktor penyebab dari *bullying* adalah faktor keluarga, faktor media, faktor teman sebaya dan karakter dari anak. Keluarga merupakan pemegang peranan terpenting dalam terbentuknya perilaku anak karena keluarga merupakan pembentuk sikap dan perilaku anak. Sejalan dengan penelitian Santrock (2002) mengungkapkan bahwa ada kaitan yang erat didalam mendefinisikan faktor yang berperan dalam

kenakalan remaja. Kenakalan remaja ini, faktor yang paling berpengaruh penting adalah keluarga. Karena keluarga mempunyai dampak yang besar dalam pembentukan perilaku *bullying* pada anak, jadi keluarga mempunyai kontribusi sangat besar dalam terbentuknya kenakalan remaja termasuk perilaku *bullying*. Penelitian ini seiring dengan hasil penelitian Hamidah (2002) menunjukkan bahwa pola pengasuhan orang tua memakai cara yang kaku dan disiplin keras, orang tua selalu menuntut anak, sehingga anak tidak bebas berbuat sesuatu yang sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. Bila anak melakukan kesalahan, anak akan mendapatkan hukuman dalam bentuk fisik maupun psikologis serta orang tua selalu mengontrol dan kurang memberi kepercayaan pada anak akan meningkatkan perilaku *bullying* pada anak. Selain pola asuh otoriter faktor lain yang dapat memicu perilaku *bullying* adalah bermain *game online*. Sekarang ini banyak kita temui siswa yang masih mengenyam pendidikan sekolah banyak waktunya dihabiskan dengan bermain *game online*. Hal ini tentu saja mengkhawatirkan karena hal tersebut dapat berdampak kepada kesehatan, berakibat merosotnya prestasi belajar, kurangnya kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan lebih berbahaya lagi jika pengaruh dari *game online* dapat mengakibatkan meningkatnya perilaku agresif dan *bullying*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lynch (2004), bahwa pada anak usia remaja ada korelasi antara seringnya bermain *game online* pada remaja dengan lamanya berinteraksi terhadap tindakan *bullying*. Semakin lama dan sering remaja tersebut bermain *game online* maka perilaku *bullying* meningkat. Hal tersebut didukung pula dalam studi meta analisis oleh Anderson dan Bushman (2001), kepada 4262 orang remaja di bawah usia 18 tahun, bahwa *game online* memunculkan peningkatan fisiologis, rasa permusuhan, peningkatan kemarahan dan rasa permusuhan.

Faktor peran teman sebaya juga berperan penting dalam perilaku *bullying* remaja. Peran teman sebaya memiliki dua dampak, pertama yaitu peran teman sebaya sangat membantu remaja untuk memahami jati dirinya dan agar remaja mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan luar. Teman sebaya yang baik dapat

membentuk kepribadian yang baik pada remaja, menjadikan remaja dapat mandiri dan berpikir matang. Dampak kedua yaitu bilamana teman sebaya memiliki pengaruh yang kurang baik maka remaja akan menjadi ketergantungan terhadap teman sebaya, dan tidak memiliki emosi yang matang sehingga dapat berperilaku negatif seperti *bullying*. Pengaruh negatif yang diberikan teman sebaya berdampak pada perilaku *bullying* pada remaja, remaja menjadi cenderung melakukan kekerasan kepada orang lain karena dipengaruhi oleh teman sebayanya yang juga melakukan hal yang sama, hal itu dilakukan remaja agar remaja bisa dihargai dan diterima sebagai sahabat oleh teman sebayanya.

Jadi *bullying* adalah suatu perilaku yang tidak boleh dipandang dengan sebelah mata dan diremehkan, bahkan disangkal keberadaannya. Siswa-siswa yang menjadi korban dari *bullying* akan menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan berbagai cara untuk menghindari gangguan di sekolah sehingga dia hanya memiliki sedikit waktu dan tenaga untuk belajar. Sementara pelaku *bullying* juga akan mengalami kesulitan dalam melakukan relasi sosial dan apabila perilaku ini terjadi sampai mereka dewasa tentu saja akan menimbulkan dampak yang lebih banyak. Siswa-siswa yang hanya melihat atau menjadi penonton juga berpotensi untuk menjadi pelaku *bullying*.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

4.1.1. Hipotesis dalam penelitian ini diterima, ini berarti ada hubungan pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya dengan intensi perilaku *bullying*.

4.1.2. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel pola asuh otoriter terhadap intensi perilaku *bullying* memberikan sumbangan efektif sebesar 4%, sumbangan efektif intensitas bermain *game online* terhadap intensi perilaku *bullying* sebesar 14%, sumbangan efektif peran teman sebaya terhadap intensi perilaku *bullying*

sebesar 7,5% dan sumbangan efektif pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya terhadap intensi perilaku *bullying* sebesar 27,3%.

4.1.3. Hasil kategori variabel penelitian menunjukkan kategori pola asuh otoriter dalam kategori sedang, kategori intensitas bermain *gameonline* siswa dalam kategori sedang, kategori peran teman sebaya dalam kategori sedang dan kategori intensi perilaku *bullying* menunjukkan dalam kategori rendah.

4.2. Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan penelitian ini yaitu mengkaji tentang pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya, padahal masih ada faktor lain yang mempengaruhi atau berperan dalam terhadap intensi perilaku *bullying* di sekolah. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian yang sama supaya meneliti dengan faktor yang lain seperti faktor karakter anak, faktor lingkungan dan faktor budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, L. (2009). *Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Online Game Jenis Agresif dan Non Agresif. Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta: tidak diterbitkan.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta : Rineka Cipta.
- Anderson C. (2011). *An update on the effects of playing violent video games. Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Astuti, P. R. (2008). *Meredam Bullying; Tiga Cara Efektif Menanggulangi Kekerasan Pada Anak*. Jakarta: Penerbit Grasindo.
- Azwar, S. (2003). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Liberty.
- Baumrind, D (2009). *The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. Journal of Early Adolescence*, 11 (1), 56- 95

- Brooks, J. 2011. *The Process of Parenting*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J.P 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Coloroso B. (2004). *The Bully, The Bullied, and The Bystander*. New York: Collins Living.
- Craig, D. 2006. *Bullying*. England: Indevendence
- Eisenberg, M.E & Aalsma, M.C. 2012. Bullying and Peer Victimization: Position Paper of the Society For Adolescent Medicine. *Journal of Adolescent Health*, 36: 88-91.
- Hurlock, E.B (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Hurlock. 2007. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan edisikelima*. Jakarta : Erlangga.
- Krahe, B. 2005. *Perilaku Agresif. Buku Panduan Psikologi S. 2003. Aggressive Behavior. Prevalence Estimation of School Bullying With the Olweus Bully/Victim Questionnaire*, X, 29, 239-268.
- Kusumadewi, T.N. (2011). Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents, *Journal Psychology*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Levianti. (2008). *Konformitas dan bullying pada siswa. Jurnal Psikologi*, 6 (1), hlm. 2-9.
- Lynch, P., Linder, J., & Walsh, D., Gentile, D., (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at Shool: What We Know and What We Can Do Coornwall*. Blackwall Publishing.
- Papalia, Olds dan Fieldman. 2008. *Human Development*. New York: Mc Graw Hill.
- Papalia, D.E, Olds. S.W & Fieldman, R.D. 2008. *Human Development*. (Psikologi Perkembangan). Jakarta :Kencana Prenada Media Group.
- Rigby, K. (2002). *New Perspectives on Bullying*. Jessica Kingsley Publishers: London.
- Rigby, K. (1999). *What harm does bullying do?*. Paper presented at the Children and Crime: Victims and Offenders Conference convened by the Aus-tralian Institute of Criminology and held in Brisbane.
- Santrock, J.W. 2007. *Remaja Jilid 2 Edisi 11*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, 2007. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta : Prenada Media Group.

- Sejiwa. (2008). *Bullying Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Sullivan, K, Cleary, M. & Sullivan, G.2005. *Bullying in Secondary Schools*. London : A SAGA Publication.
- Tattum Delwyn, (1993). *Understanding and managing bullying*. Oxford:Heinemann School Management.
- Tuckey, M. R., Chrisopoulos, S., & Dollard, M.F. (2012). Job demands, resource deficiencies, and workplace harassment: evidence for micro-level effects. *International Journal of Stress Management*, 19(4), 292–310.
- Tuckey, M.R. & Neall, A.M. (2014). Workplace bullying erodes job and personal resources: between- and within-person perspectives. *Journal of Occupational Health Psychology*, 19(4), 413–424.
- Woolfolk, A. 2009. *Education Psikology Active Learning* Edition. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.